



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Fitri Sri Handayani^{1*}, Tumiyem²

^{1,2} Program Studi Guru Pendidikan Sekolah Dasar, STKIP Amal Bakti, Indonesia

Email: fitrisrihndayni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pengaruh bahan ajar digital berbasis animasi video terhadap motivasi belajar siswa kelas IV IPAS di SD Swasta PAB 27 Medan. Kesimpulan dari penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa siswa di kelas IPAS memiliki dasar teori yang kuat dan termotivasi untuk belajar jika tidak terpapar pada bahan ajar yang merangsang. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen menggunakan pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Sampel terdiri dari 64 siswa, dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 32 siswa. Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu belajar bagi siswa. Teknik analisis data menggunakan uji-t Sampel Independen. hasil uji t-Sampel Independen menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan tingkat signifikansi $0,0000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bahan ajar digital berbasis animasi video memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sebagai hasilnya, penggunaan media digital yang efektif dilakukan secara lebih menyeluruh sebagai bahan ajar yang efektif dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Video Animasi, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

Abstract: This study aims to provide insights into the influence of video animation-based digital learning materials on the learning motivation of fourth-grade IPAS students at PAB 27 Private Elementary School in Medan. The conclusions of this study are based on the fact that students in the IPAS class have a strong theoretical foundation and are motivated to learn if not exposed to stimulating learning materials. The method used is quantitative research with a quasi-experimental design using a pretest-posttest with a control group. The sample consisted of 64 students, divided into two groups, the experimental group and the control group, each consisting of 32 students. Research instruments functioned as learning aids for students. Data analysis techniques used the Independent Sample t-test. The results of the Independent Sample t-test showed a significant difference in learning between the experimental and control groups, with a significance level of $0.0000 < 0.05$. Therefore, it can be stated that video animation-based digital teaching materials have a positive and significant impact on students' learning motivation. As a result, the use of digital media is carried out more comprehensively as effective and engaging teaching materials for students.

Keywords: Digital Learning Media, Animated Video, Learning Interest, Science, Elementary School

PENDAHULUAN

Tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan, memperbaiki, dan menetapkan standar Sumber Daya Manusia. Pendidikan dapat membantu orang mencapai potensi penuh mereka dengan berbagai cara, termasuk melalui peningkatan

potensi fisik, mental, emosional, sosial, dan spiritual. Untuk mencapai tujuan ini, pemerintah terus berupaya meningkatkan standar pendidikan, baik di tingkat dasar maupun tinggi, guna mengembangkan potensi manusia dengan standar berkualitas tinggi (Juniati & Widiana, 2017)

Selain itu, kualitas pendidikan tidak memenuhi standar kompetensi yang seharusnya ditetapkan oleh guru. Pendidikan di Sekolah Dasar adalah langkah pertama dalam membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di Sekolah Dasar adalah IPAS. Pendidikan IPAS adalah salah satu jenis pendidikan yang dapat membantu siswa belajar dan memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Putra et al., 2020)

Tujuan dari metodologi pengajaran IPAS adalah untuk mendukung siswa dalam proses belajar mereka sekaligus memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka melalui perspektif obyektif (Putra et al., 2020) Kurikulum IPAS menguraikan konsep, metode, dan strategi dasar untuk memahami pengetahuan dalam studi yang terkait dengan berbagai masalah dan isu sehari-hari yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Siswa sering menyebut IPAS sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit dipahami, yang mendorong mereka untuk belajar lebih giat. (Prihatini, 2017) untuk meningkatkan minat belajar siswa secara bermakna, guru sebaiknya mendorong pembelajaran aktif di kelas. Menurut temuan, pembelajaran aktif siswa adalah metode yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang diajarkan. Tujuan dari keterlibatan ini adalah untuk menilai motivasi belajar siswa melalui analisis pekerjaan kursus mereka (Kurniati & Hardjono, 2019)

Mendorong siswa untuk belajar di setiap mata pelajaran sangat penting, terutama di kelas IPAS di mana beberapa siswa belum sepenuhnya siap untuk belajar. Dengan tujuan pembelajaran yang tinggi, siswa akan dapat belajar dan berlatih secara efektif, yang akan memudahkan mereka untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan logika. Hal ini akan memungkinkan mereka belajar dengan baik di kelas IPAS.

Minat belajar mengacu pada rasa ingin tahu (Yusrizal et al., 2019, 2024), minat, dan keinginan untuk belajar lebih banyak yang dimiliki setiap orang terhadap suatu topik tertentu tanpa bantuan (Islamiah, 2019) Dalam bentuk apa pun, baik itu fisik maupun teknis, media dapat membantu guru dalam proses pengajaran dengan mempermudah mereka menjelaskan materi kepada siswa dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menggunakan media atau alat lain sangat penting dalam proses pendidikan. Selain itu, media memiliki efek positif atau meningkatkan pemahaman siswa. Namun, meskipun media pendidikan digunakan, tidak dapat dijamin bahwa setiap siswa akan mendapatkan hasil yang sama.

Saat menggunakan media, peneliti tidak perlu membuat media besar di bagian lain; sebaliknya, mereka harus membuat media yang efisien dan dapat berfungsi sebagai penghubung antara peneliti dan peserta didik sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami dan dijelaskan dengan baik (Fatmawati & Yusrizal, 2021, 2025; Yusrizal & Fatmawati, 2021). Saat ini, salah satu alat terpenting yang digunakan guru saat mengajar adalah media pembelajaran digital (Fatmawati et al., 2021; Yusrizal et al., 2017, 2019). Salah satu hal terpenting yang harus dilakukan guru adalah menggunakan pengetahuan mereka untuk membuat pelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran (Heryani et al., 2022)

Setiap orang memiliki dampak signifikan pada diri mereka sendiri sebagai hasil dari pendidikan mereka. Ketika tidak ada keinginan, orang akan melakukan apa yang mereka yakini akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan bagi mereka. Tanggung jawab seorang guru adalah membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka dalam pelajaran mereka dengan cara yang umumnya lebih positif daripada hanya menciptakan sikap yang positif.

Media pendidikan yang paling banyak digunakan saat ini adalah media digital. Menurut Mariya, Budiman, Rohayani, dan Kusumohadi, "Media digital adalah media pendidikan yang digunakan untuk menciptakan media audio visual." Film ini dapat membantu siswa mempelajari semua materi yang diajarkan di sekolah jika tidak meningkatkan motivasi mereka. Media digital dapat mendukung beragam format elektronik, termasuk buku elektronik, halaman web, e-modul, flash, CD interaktif, dan lainnya .

Menggunakan media digital di dalam kelas memperkenalkan revolusi baru dalam metode pengajaran. Media pembelajaran digital adalah alat yang berfungsi sebagai guru dan mentor dalam aktivitas ideasi dan transfer pengetahuan. (Nur Alifah et al., 2023) dengan meningkatkan pemahaman, mengurangi kesalahpahaman, dan menciptakan keterampilan melalui penggunaan audio dan visual yang hidup, realistik, dan kontekstual. Media pendidikan berbasis digital menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan keinginan belajar siswa, membantu mereka memecahkan masalah, dan mendorong berpikir aktif dan kreatif mereka (Durrotunnisa & Nur, 2020)

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara bermakna, guru harus mendorong pembelajaran aktif di dalam kelas. Menurut definisi ini, pembelajaran aktif siswa adalah metode yang mendorong siswa untuk aktif di semua tingkatan fisik, psikologis, intelektual, dan emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar melalui analisis komparatif dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor sejak saat pendaftaran (Seppewali & Damma, 2023)

Media digital dapat dibagi menjadi tiga kategori, jenis media ini terdiri dari media visual (Utami et al., 2025). Karena itu, jenis media ini mudah dipahami dan dibuat sendiri. Contohnya termasuk gambar, foto, buku, lukisan, perangkat peraga, dan sebagainya. Akibatnya, media audio yang hanya bisa diakses melalui pendengaran dapat diakses dengan tenang.

Dengan cara ini, media diproduksi oleh stasiun musik, stasiun radio, CD, dan media lainnya. Ketiga, media audiovisual. Media ini terkait dengan keduanya dan dapat dianalisis secara bersama-sama. Misalnya, drama, film, buku, dan media lain saat ini digunakan pada perangkat seperti komputer, laptop, dan bahkan internet. Ini termasuk media audiovisual, yang lebih luas dan menunjukkan bahwa semua format media disebut multimedia karena ada banyak jenis media berbeda di internet (Camerling et al., 2020)

Rentang perhatian siswa dapat ditingkatkan selama proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis video. Siswa mungkin belajar lebih banyak dari film akibat reaksi yang terjadi selama penyajian video. Selain itu, media digital dapat meningkatkan pemahaman siswa, kreativitas mereka dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan keterampilan berpikir kritis mereka untuk mendorong partisipasi yang lebih aktif dan antusias sehingga mereka bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai alat pengajaran dan bahan ajar, penggunaan video adalah salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran IPAS. Pengajaran melalui video adalah salah satu jenis media yang sering menggunakan gambar dan teks. Siswa dapat menonton video instruksional dan belajar darinya dengan tenang (Safitri et al., 2022) video dapat digunakan untuk menjelaskan konsep, menjelaskan prosedur, menjelaskan informasi yang rumit, dan mengajarkan manajemen waktu atau bahkan manajemen waktu. Ini juga bisa bermanfaat untuk sikap individu.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji siswa kelas IV yang bersekolah di SD Swasta PAB 27 di Medan. Metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada dua jenis kelas yang berbeda: eksperimen dan kontrol. Eksperimen menggunakan bahan digital edukatif yang disertai dengan video animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa, yang dicapai melalui pengumpulan informasi menggunakan skala Likert. Peserta dalam penelitian ini adalah delapan siswa sekolah, terdiri dari 64 individu yang dibagi ke dalam dua kelompok, IV-A dan IV-B.

Penelitian ini menyoroti perbedaan antara dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Eksperimen melibatkan institusi pendidikan yang menggunakan sumber belajar digital berbasis animasi video untuk mengajarkan konsep yang lebih maju kepada siswa, sementara kelompok kontrol menggunakan sumber belajar yang biasanya digunakan selama proses pembelajaran. Penting untuk menganalisis data yang dapat diandalkan dari kedua kelompok, baik yang eksperimen maupun yang kontrol, sambil mengumpulkan informasi melalui analisis statistik.

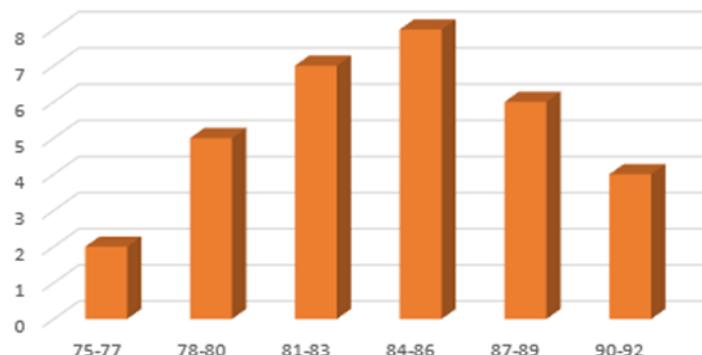
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Deskripsi Data

1) Post-Test Minat Belajar Siswa IPAS Pada Kelas Eksperimen

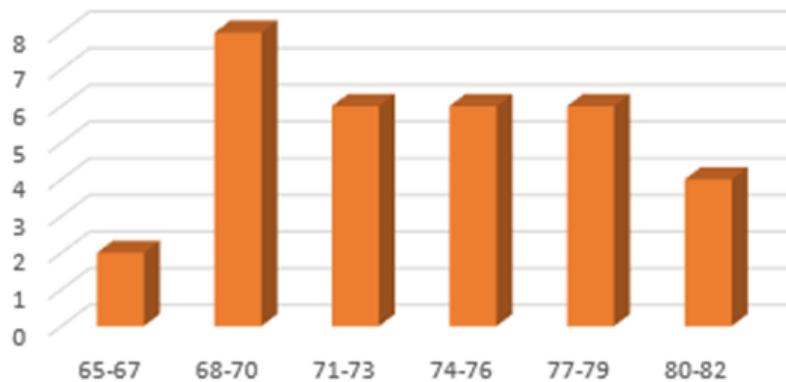
Setelah melakukan penelitian, para peneliti memperoleh data dan menyimpulkan bahwa ketertarikan siswa dalam belajar IPAS menggunakan media digital berbasis animasi video dapat meningkat sebesar 84, hasil variasinya adalah 20,67, dan deviasinya adalah 4,55. Gambar berikut menggambarkan bagaimana siswa di Sekolah IPAS belajar menggunakan media digital berbasis video animasi.



Gambar 1. Histogram minat belajar IPAS Siswa menggunakan media digital berbasis video animasi

2) Post-Test Minat Belajar Siswa IPAS Pada Kelas Kontrol

Setelah penelitian selesai dilakukan, peneliti mendapatkan data dan menyimpulkan bahwa rata-rata tingkat pembelajaran IPAS yang diajarkan kepada siswa menggunakan Media Cetak adalah 74, varians yang diperoleh adalah 18,82, dan standar deviasi yang diperoleh adalah 4,34. Berikut adalah diagram yang menggambarkan minat belajar siswa di sekolah IPAS menggunakan media cetak.



B. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Peneliti mengevaluasi normalitas data untuk menganalisisnya. Uji kenormalan dilakukan dengan analisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan SPSS versi 26, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Output SPSS Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Eksperimen	.110	32	.200*	.967	32	.418
	Kelas Kontrol	.102	32	.200*	.955	32	.202

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, normalitas data dari penelitian ditentukan oleh probabilitas atau tingkat signifikansi minimum $0,418 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.

2) Uji Homogenitas

Tujuan pengujian homogenitas adalah untuk menentukan apakah data dari satu kelompok atau kelompok yang lebih besar memiliki sifat yang konsisten atau tidak konsisten. Variabel yang dianalisis adalah hasil post-test untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Data menjadi homogen ketika tingkat signifikansi (Sig) lebih besar atau sama dengan 0,05. Uji T Sampel Independen dapat diterapkan jika data homogen. Hasil uji homogenitas menggunakan IBM SPSS 26 ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Output SPSS Uji Homogenitas Data
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	.008	1	62	.928
	Based on Median	.021	1	62	.886
	Based on Median and with adjusted df	.021	1	59.995	.886
	Based on trimmed mean	.006	1	62	.940

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas pasca-tes, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat signifikansi adalah $0,925 > 0,0005$. Karena itu, setelah menganalisis data eksperimen menggunakan pengujian homogenitas, peneliti menyimpulkan bahwa data tersebut cukup konsisten atau homogen.

3) Uji Hipotesis

Setelah analisis homogenitas data, analisis berikut dilakukan: t-sampling. Melalui penelitian ini, peneliti dapat menentukan apakah ada efek merugikan dari materi pembelajaran digital dan audio, seperti video animasi, terhadap motivasi belajar siswa dalam IPAS. Hasil uji hipotesis menggunakan IBM SPSS 26 ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Output SPSS Uji Hipotesis
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	.008	.928	9.367	62	.000	10.40625	1.11095	8.18549	12.62701
	Equal variances not assumed			9.367	61.864	.000	10.40625	1.11095	8.18539	12.62711

Berdasarkan hasil Sampel Independen, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok yang diidentifikasi pada $0,0000 < 0,00005$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara kedua kelompok, ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sehubungan dengan hal ini, uji t ini menunjukkan bahwa penggunaan media pendidikan memiliki dampak signifikan terhadap variabel yang sedang dipelajari, terutama motivasi belajar siswa.

C. Pembahasan

Hasil analisis data, yang diperoleh melalui penggunaan sampel independen, menunjukkan perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan sumber belajar digital berbasis animasi video dan yang tidak. Tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mengidentifikasi beberapa strategi mengajar yang efektif terkait pekerjaan yang dapat meningkatkan motivasi siswa di kelas IV IPAS di SD Swasta PAB 27 Medan.

Nilai t yang diukur adalah 9,367, dengan derajat kebebasan (df) sekitar 62. Karena hal ini, hipotesis nol (H_0) ditolak, menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima sebagai benar. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam pembelajaran antara kelompok eksperimen (menggunakan media digital) dan kelompok kontrol (menggunakan media fisik). Akibatnya, penggunaan bahan ajar digital berbasis animasi video memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil tersebut berkaitan dengan teori yang menyatakan bahwa pendidikan yang interaktif dan menarik secara visual, seperti video animasi, memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Pemanfaatan media digital mempermudah pembelajaran informasi yang lebih menarik, mendukung visualisasi konsep yang kompleks, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini menyoroti temuan dari penelitian sebelumnya oleh (Isnaini et al., 2023), Ini menunjukkan bahwa penggunaan video edukatif berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran, termasuk di sekolah dasar.

Selain itu, hasil eksperimen menunjukkan bahwa metode pengajaran yang menggunakan teknologi digital, khususnya video animasi, tidak terbatas pada era modern tetapi juga dapat mengatasi masalah rendahnya perhatian siswa pada kelas IPAS. Siswa menjadi lebih tenang, fokus, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang berfokus pada digital sangat menjanjikan untuk diimplementasikan di sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran yang bersifat konseptual dan memerlukan visualisasi.

Secara umum, temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran digital yang mencakup video animasi dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan belajar siswa dibandingkan dengan media yang terdiri dari teks. Oleh karena itu, guru didorong untuk terus berinovasi dan menggunakan alat pembelajaran berbasis teknologi sebagai metode pengajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, para peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis video animasi dapat ditingkatkan dengan penerapannya. Berdasarkan hasil dan analisis, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan media digital menggunakan video animasi dan kelompok yang belajar dengan bahan cetak, terutama pada siswa kelas empat di PAB 27 Medan. Perbedaan ini dapat terlihat karena rata-rata skor kompetensi pembelajaran IPAS lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan rata-rata nilai pembelajaran sains pada kelompok kontrol.

REFERENCES

- Camerling, Y. F., Lauled, M. C., & Eunike, S. C. (2020). Gereja Bermisi Melalui Media Digital Di Era Revolusi Industri 4.0. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 2(1), 1–22.
<https://doi.org/10.35909/visiodei.v2i1.68>

- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). Analysis of the Utilization of Nature as a Learning Media in the Covid-19 Pandemic Era. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 8150–8154.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2025). Literature Study: The Impact of Social Media on the Behavior of Grade IV Elementary School Students. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education, Science Technology and Health*, 1122–1133.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 134–143.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 01(02), 451–457.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Juniati, N. W., & Widiana, I. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12045>
- Kurniati, B., & Hardjono, N. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Muatan IPA Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 371–376.
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 171–179.
- Putra, R. A., Hadiyanto, H., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Model Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 426–433. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.377>
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 919–932. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.672>
- Seppewali, A., & Damma, D. (2023). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sd Inpres Cambaya 3 Kota Makassar. *Swadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 61–68. <https://doi.org/10.56486/swadimas.vol1no01.300>
- Utami, R. D., Calam, A., & Yusrizal, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tebak Gambar Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama Kelas IV SD Negeri 058107 Sei Dendang. *JUPERAN: Jurnal Penendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 888–909.

- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297–301.
- Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2019). Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 45–57.
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126–134.
- Yusrizal, Y., Syuhada, I. J., Simamora, M. Y., Amanda, M., & Fatmawati, F. (2024). Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Belajar Bersama Masyarakat Desa Bakaran Batu. *Community Development Journal*, 5(6), 12686–12692.